

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I ini berisi pendahuluan yang mencakup: 1) latar belakang penelitian, 2) identifikasi dan rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) manfaat penelitian, 5) definisi operasional, 6) asumsi, dan 7) hipotesis

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pelaksanaan reformasi pendidikan di Indonesia berjalan seiring dengan adanya upaya pemerintah dalam bidang desentralisasi sejak tahun 1999. Reformasi pendidikan sekarang ini didukung oleh pelaksanaan berbagai program. Salah satunya program menciptakan masyarakat yang peduli anak (*Creating Learning Communities for Children/ CLCC*) atau yang lebih dikenal dengan Program Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) yang merupakan program yang dikembangkan Pemerintah Republik Indonesia kerjasama dengan UNESCO dan UNICEF.

Tiga komponen utama dalam program MBS ini adalah Manajemen Sekolah itu sendiri, Peran Serta Masyarakat, dan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem). Komponen MBS yang berkaitan dengan penelitian ini adalah Pakem.

Model Pakem berawal dari istilah *Active Joyfull and Efective Learning (Ajel)*. Kemudian istilah Ajel berubah menjadi Pembelajaran Efektif, Aktif, dan Menyenangkan (Peam). Namun, pada tahun 2002 seiring dengan perkembangan MBS di Indonesia, istilah Peam diganti menjadi Pakem.

Pakem merupakan teknik guru untuk mengajar dengan cara siswa didorong dan ditantang untuk mengungkapkan gagasannya sendiri dan berpikir kreatif tanpa rasa takut. Tujuan akhir dari penerapan Pakem ini adalah agar siswa mampu berpikir kritis, kreatif, peka terhadap

lingkungan, bersikap mandiri, bekerja dalam kelompok, dan bertanggung jawab (Depdiknas Dirjendikdasmen, 2005:4).

Jadi, Pakem adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Aplikasi Pakem dalam penelitian ini, secara khusus dieksplisitkan dalam permainan bahasa yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan. Melalui model permainan bahasa diharapkan mengaktifkan siswa, tingkat penguasaan materi keterampilan berbicara lebih optimal, menarik minat siswa, mendorong kreativitas siswa, serta pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. *Pertama*, terciptanya lingkungan belajar tanpa stres, aman, memungkinkan untuk melakukan kesalahan tetapi harapan untuk sukses dalam belajar tetap tinggi. *Kedua*, bahan ajar yang digunakan relevan dengan kebutuhan dan minat anak, sehingga mempunyai nilai manfaat. *Ketiga*, proses pembelajaran berlangsung dalam nuansa gembira, adanya dorongan semangat, emosional yang positif, waktu jeda, dan terciptanya dorongan antusias yang terjadi ketika belajar.

Selain hal tersebut di atas, model permainan bahasa ini melahirkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang ramah. Lingkungan pembelajaran yang ramah merupakan lingkungan tempat semua anak memiliki hak untuk belajar, mengembangkan semua potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin di lingkungan yang nyaman dan terbuka. Menjadi ramah apabila keterlibatan dan partisipasi semua pihak dalam pembelajaran tercipta secara alami dengan baik.

Pendapat yang sama dengan hal di atas, diungkapkan bahwa: *Three essential conditions for successful language learning: a) exposure, b) opportunities to use language, and 3) motivation* (British Council Indonesia, 2008,2). Terdapat tiga hal esensial untuk keberhasilan pembelajaran bahasa, yakni a) pembukaan, 2) kesempatan untuk menggunakan bahasa, dan 3) motivasi.

Mengapa model permainan bahasa yang digunakan dalam penelitian ini? Alasannya seperti dijelaskan di bawah ini.

*Pertama*, gejala di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia kurang menarik perhatian guru dan siswa, membosankan, dan susah untuk dimengerti. Pembelajaran berbicara melalui model permainan ini diharapkan mampu mengubah citra pembelajaran bahasa Indonesia yang membosankan menjadi menyenangkan siswa. Dalam situasi pembelajaran yang kondusif maka akan menarik perhatian siswa tunagrahita ringan untuk belajar berbicara bahasa Indonesia secara jelas, lancar, dan dapat dipahami orang lain.

*Kedua*, bermain bermanfaat di antaranya untuk mengembangkan aspek motorik kasar dan motorik halus, sosial emosi dan kepribadian, kognisi, dan mengasah ketajaman pancaindra. Sekaitan dengan penelitian ini, manfaat bermain untuk pengembangan aspek kognisi. Aspek kognisi dalam hal ini diartikan pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Permainan bahasa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya dalam kemampuan berbicara, siswa tunagrahita ringan.

*Ketiga*, permainan untuk anak berkebutuhan khusus seperti siswa tunagrahita ringan bisa berfungsi sebagai terapi. Terapi permainan merupakan suatu pendekatan sistematis untuk mendapatkan kesadaran dalam dunia anak atau wawasan anak melalui wahana utama komunikasi dalam mengekspresikan perasaannya. Peran terapi permainan bahasa dalam penelitian ini adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan

berbicara dan menurunkan tingkat perilaku menyimpang atau nonadaptif siswa tunagrahita ringan.

*Keempat*, bermain adalah fenomena alami yang bermanfaat untuk memperkaya kedua sisi otak, belahan otak kiri (logika) dan kanan (emosi). Proses bermain akan mengasah logika anak melalui latihan kelancaran dan ketepatan pengucapan, nada dan jeda dalam bercerita, penggunaan kalimat sederhana, serta kesesuaian isi pembicaraan dengan gambar. Selain itu, proses bermain akan mengasah ketajaman emosi anak, karena dalam bermain ada unsur kegembiraan, spontanitas, gairah belajar, berimajinasi, kompetitif, emosi, semangat, dan solidaritas.

*Keenam*, permainan dipandang sebagai suatu aktivitas yang memiliki karakteristik berdasarkan motivasi intrinsik, si pelaku bebas melakukan pilihan, berorientasi pada proses, dan menyenangkan.

Permainan bahasa yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa tunagrahita ringan dan tuntutan standar kompetensi dan kompetensi dasar berbicara kelas IV semester 1 dan 2 bidang studi bahasa Indonesia SDLB C, yakni mendeskripsikan tempat sesuai denah atau gambar dan praktek bertelepon. Dalam pelaksanaannya, akan dipadukan dengan sejumlah permainan bahasa yang bertujuan untuk a) melatih pengucapan, b) pengembangan kosakata, dan 3) membentuk kalimat.

Sebagaimana kita ketahui bahwa, amanat hak atas pendidikan bagi penyandang kelainan atau ketunaan ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 disebutkan bahwa: “ pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial”. Ketetapan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tersebut bagi anak penyandang berkebutuhan khusus perlu memperoleh kesempatan yang sama sebagaimana yang diberikan kepada anak normal lainnya dalam hal pendidikan dan pengajaran.

Dengan memberikan kesempatan yang sama pada anak yang berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran, berarti memperkecil kesenjangan angka partisipasi pendidikan anak normal dan anak berkebutuhan khusus. Hal ini akan menimbulkan efek psikologis, yaitu tumbuhnya motivasi prestasi dan meningkatnya harga diri anak berkebutuhan khusus. Kondisi yang konstruktif ini dapat memperkuat pembentukan konsep diri anak berkebutuhan khusus.

Menurut Mendiknas ( *Pikiran Rakyat*, 23 Februari 2010 hal 24) mengajak semua pihak untuk memberikan perhatian khusus kepada anak-anak sekolah luar biasa dan para pendidiknya. Pemerintah akan memberikan perhatian khusus kepada siswa SLB, guru, dan kepala sekolah yang bertugas di SLB, di antaranya berupa fasilitas, penghasilan, dan tunjangan. Selanjutnya dikatakannya bahwa, untuk mencerdaskan kelompok yang luar biasa ini perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: perlu mengenali dan harus meyakinkan bahwa anak-anak SLB itu memiliki potensi yang luar biasa, melakukan eksplorasi atau penggalian, serta mengeluarkan potensi tersebut, kemudian mengelola potensi yang ada. Hal ini akan memberikan manfaat yang luar biasa pula.

Selanjutnya masih dalam *Pikiran Rakyat* (23 Februari 2010) Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa barat menjelaskan, sesuai dengan hasil pendataan, terdapat sekitar 73.286 anak luar biasa di Jawa Barat, tetapi yang masuk ke SLB baru 15.286%. Dari jumlah SLB yang mencapai 300 sekolah, hanya sedikit saja yang memiliki SLB negeri. Masih ada enam kabupaten atau kota di Jawa Barat yang belum memiliki SLB negeri.

Anak berkebutuhan khusus terdiri dari: tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunawicara, tunadaksa, tunalaras, tunaganda, anak berbakat, anak berkesulitan belajar, autisme, anak dengan gangguan konsentrasi dan perhatian, anak lambat, korban penyalahgunaan narkoba / HIV/ AIDS, indigo (memiliki indra keenam) (<http://www.plbjabar.com>.2009) Anak

berkebutuhan khusus yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan.

Beberapa hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta berkaitan erat dengan penelitian ini, antara lain seperti di bawah ini.

Hasil penelitian berupa disertasi, antara lain: Delphi (2004) *Bimbingan Perkembangan Perilaku Adaptif Siswa Tunagrahita dengan memanfaatkan Permainan Teurapeutik dalam Pembelajaran*. Disertasi ini merupakan penelitian tindakan kolaboratif dalam PPI bermuatan bimbingan untuk siswa tunagrahita di Kota Bandung. Simpulannya, pemanfaatan permainan terapeutik sebagai media bimbingan dalam pembelajaran individual secara positif berpengaruh terhadap perkembangan perilaku adaptif siswa tunagrahita.

Disertasi Heryati (2009) *Penerapan Model Pembelajaran Siswa Aktif (Student Active Learning) bagi Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Tunas Unggul Bandung. Tujuan penelitian ini adalah mengimplementasikan model pembelajaran siswa aktif bagi peningkatan berbicara siswa SD Tunas Unggul. Simpulannya, model ini dianggap efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa karena melibatkan seluruh pikiran, emosi, fisik, dan pengalaman yang dimiliki siswa.

Selain disertasi ada juga berupa tesis, antara lain: Ekawati (2006) *Penyesuaian Sosial Anak Tunagrahita Ringan di SD Reguler Kota Sukabumi*. Penelitian ini merupakan studi kasus pada siswa tunagrahita ringan di SD N X. Fokus penelitian memotret dan mendeskripsikan gambaran tentang kemampuan sosial anak tunagrahita ringan. Marsin. 2008. *Program Pengembangan Keterampilan Bepergian dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Tunagrahita Ringan di SLB X Kota Tanjungpinang Kepri*. Fokus penelitian ini adalah program pengembangan keterampilan bepergian yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemandirian anak tunagrahita ringan. Yusuf (2006) *Strategi*

*Pembelajaran bagi Anak Tunagrahita pada SMK.* Fokus penelitiannya adalah strategi pembelajaran anak tunagrahita dalam setting kelas inklusif di Kota Palu Sulawesi Tengah.

Hasil penelitian-penelitian di atas berkaitan erat dengan topik model permainan dan siswa tunagrahita ringan, namun tidak mengaitkannya dengan aspek keterampilan berbicara bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan peneliti berfokus pada model permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa tunagrahita ringan.

Penelitian pada siswa tunagrahita ringan ini dilatarbelakangi oleh fakta-fakta tentang tunagrahita ringan. Fakta-fakta tentang siswa tunagrahita menurut Direktorat PLB (2009:1) di antaranya di bawah ini.

- 1) Fungsi intelektual tidak statis, khususnya bagi siswa tunagrahita ringan, perintah atau tugas yang terus menerus dapat membuat perubahan besar di kemudian hari.
- 2) Belajar dan berkembang terjadi seumur hidup bagi semua orang. Jadi, siapa pun dapat mempelajari sesuatu, begitu juga dengan siswa tunagrahita ringan.
- 3) Mayoritas dari anak tunagrahita ringan memiliki keadaan fisik yang sama seperti anak normal lainnya.
- 4) Dari kebanyakan kasus, banyak anak tunagrahita ringan terdeteksi setelah masuk sekolah.
- 5) Tes IQ bisa dijadikan indikator dari kemampuan mental seseorang. Kemampuan adaptif seseorang tidak selamanya tercermin dari hasil tes IQ, karena melalui latihan, praktek, pemberian kesempatan, pengalaman, motivasi, dan lingkungan sosial yang kondusif akan sangat besar pengaruhnya pada kemampuan adaptif seseorang.
- 6) Tingkat fungsi mental mungkin saja dapat berubah terutama pada anak tunagrahita ringan.

Adapun alasan pemilihan tiga variabel penelitian berbicara yang mencakup: pengucapan kata dan pengembangan kosakata didasarkan pada hal-hal di bawah ini.

- 1) Tugas utama dalam belajar berbicara adalah pengucapan. Survey awal di lapangan menunjukkan bahwa siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam hal pengucapan kata. Dalam pengucapan sering terjadi ketidakjelasan dan ketidaklancaran. Hal ini dikarenakan di antaranya, adanya gangguan atau kelainan artikulasi, kelainan arus ujar, dan kelainan nada suara.
- 2) Tugas kedua dalam belajar berbicara adalah mengembangkan jumlah kosakata. Membangun kosakata jauh lebih sulit daripada mengucapkan kata. Hasil survey awal di lapangan menunjukkan bahwa, perbendaharaan kata siswa tunagrahita ringan sangat kurang. Hal ini dikarenakan rendahnya tingkat kecerdasan menyebabkan rendahnya perbendaharaan kata.
- 3) Tugas ketiga dalam belajar berbicara adalah penggunaan kalimat. Hasil survey awal di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan kalimat siswa tunagrahita ringan sering mengalami kesalahan, sulit dipahami orang lain, kalimat tidak utuh, terjadi penghilangan kata di awal atau tengah kalimat, atau struktur kalimat yang tidak teratur. Salah satu penyebabnya adalah jarang mereka menggunakan bahasa Indonesia secara praktis dalam komunikasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian penerapan model permainan bahasa pada siswa tunagrahita ringan dipandang sangat menarik dan perlu. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul *Model Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian Subjek Tunggal pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kota Bandung)*.

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Agar diperoleh gambaran tentang fokus penelitian ini, maka perlu diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut.

#### **a. Model Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara.**

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Model pembelajaran yang bernuansakan seperti tersebut dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 di atas adalah permainan bahasa, yang mempunyai ciri-ciri pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia khususnya berbicara masih banyak yang konvensional. Beberapa indikator yang dapat dilihat, antara lain dari unsur guru, siswa, maupun proses pembelajaran itu sendiri.

*Pertama*, aspek guru di antaranya: guru kurang menguasai materi, berbicara terlalu dominan, kurang persiapan mengajar, penggunaan teknik pembelajaran yang monoton. *Kedua*, aspek siswa di antaranya: siswa pasif, diam, kurang berani berbicara, kurang bertanya, tidak aktif dalam berdiskusi, kurang kreatif, kurang mempunyai prakarsa, kurang mandiri, dan keterampilan untuk berargumen masih jauh dari memadai. *Ketiga*, aspek pembelajaran, di antaranya: pembelajaran kurang menarik, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang variatif, menjemukan, serta situasi pembelajaran tidak kondusif.

Model permainan bahasa adalah model pembelajaran bahasa yang bernuansakan Pakem, yakni pembelajaran bahasa yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Model ini memungkinkan siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang beragam untuk mengembangkan keterampilan berbicara, dengan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, sehingga tingkat penguasaan materi dapat optimal.

Atas dasar keinginan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa tunagrahita ringan, maka fokus penelitian ini diarahkan kepada upaya peningkatan keterampilan berbicara.

#### **b. Peningkatan Keterampilan Berbicara**

Nunan (1991:39) menjelaskan bahwa bagi kebanyakan orang, menguasai seni bahasa adalah salah satu aspek yang paling penting dalam mempelajari bahasa, dan tingkat kesuksesan diukur dari seberapa baik ia bisa berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut.

Guru harus dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan variatif, sehingga pembelajaran berbicara disukai anak.

Dalam kelas bahasa yang menarik, terdapat salah satu karakteristik yang harus dikembangkan yang sangat esensial yakni:

*Exposure: Teacher talk can provide rich exposure to language in class through: 1) introduction and practising language for carrying out regular classroom management procedures, 2) regular use of language to communicate with learners; and 3) providing meaningful contexts of use (British Council Indonesia, 2008, 2).*

Pendapat di atas dapat dimaknai bahwa salah satu hal yang esensial di kelas pembelajaran bahasa adalah pembukaan pembelajaran bahasa itu sendiri. Guru dapat menyediakan kondisi pengekspresian bahasa di dalam kelas melalui: 1) memperkenalkan dan mempraktekkan

kegiatan berbahasa, 2) penggunaan bahasa, untuk berkomunikasi dengan siswa; dan 3) penyediaan penggunaan konteks yang bermakna.

Untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak normal mungkin tidak banyak menemui hambatan yang berarti, karena mereka dapat dengan mudah memanfaatkan potensi psikofisik dalam perolehan kosakata sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bicaranya. Hal ini dikarenakan kecerdasan sebagai salah satu aspek psikologis mempunyai kontribusi yang cukup besar dalam mekanisasi fungsi kognisi terhadap stimulus verbal maupun nonverbal, terutama unsur kebahasaan.

Namun, tidak demikian halnya bagi siswa tunagrahita, apa yang dilakukan oleh anak normal sulit untuk diikuti oleh siswa tunagrahita. Seringkali stimulus verbal maupun nonverbal dari lingkungannya gagal ditransfer dengan baik oleh siswa tunagrahita. Bahkan, hal-hal yang tampaknya sederhana terkadang tidak mampu dicerna dengan baik, akibatnya peristiwa kebahasaan yang lazim terjadi di sekitarnya mengalami gangguan.

Pada siswa tunagrahita, kegagalan melakukan apersepsi terhadap suatu peristiwa bahasa, kerap kali diikuti gangguan artikulasi bicara. Pernyataan kelainan sekunder ini, maka yang tampak pada anak-siswa tunagrahita dalam komunikasi, di samping struktur kalimat yang disampaikan cenderung tidak teratur (*aphasia concentual*), juga dalam pengucapannya seringkali terjadi *omisi* (pengurangan kata) maupun *distorsi* (kekacauan dalam pengucapan).

Untuk mengembangkan bicara pada siswa tunagrahita, ada kemungkinan guru atau pembimbing mengalami kesulitan sebab di antara mereka mengalami kelainan bicara, antara lain kelainan artikulasi, arus ujar, atau nada suara.

### c. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Tunagrahita Ringan

Subyek penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan. Siswa tunagrahita ringan adalah siswa tunagrahita yang mempunyai potensi mampu didik, ia masih mempunyai kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Kemampuan yang dapat dikembangkan pada siswa tunagrahita ringan ini antara lain; 1) membaca, menulis, mengeja, berbicara, dan berhitung, 2) menyesuaikan diri dan tidak tergantung pada orang lain, 3) keterampilan sederhana untuk kepentingan kerja di kemudian hari. Siswa tunagrahita ringan dikategorikan debil atau moron, atau mampu didik. Ia mempunyai tingkat IQ  $50 \geq 75$  (Direktorat PLB, 2009: 14). Penelitian ini terbatas pada pengembangan kemampuan berbicara anak tunagrahita ringan.

Kenyataannya, tunagrahita merupakan kondisi yang kompleks, menunjukkan kemampuan intelektual yang rendah dan mengalami hambatan perilaku adaptif. Seseorang tidak dapat dikatakan tunagrahita jika tidak memiliki kedua faktor tersebut. Salah satu hambatan dalam perilaku adaptif pada siswa tunagrahita adalah terhambat dalam keterampilan komunikasi. Melalui model permainan bahasa ini diharapkan mampu membantu kemampuan berbicara anak tunagrahita ringan.

## 2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum penelitian ini adalah apakah model permainan bahasa efektif meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan? Di bawah ini rumusan masalah secara terperinci.

- a. Seberapa besar peningkatan *pengucapan kata* setiap anak tunagrahita ringan sebelum dan sesudah mengikuti model permainan bahasa?
- b. Seberapa besar peningkatan *jumlah kosakata* setiap anak tunagrahita ringan sebelum dan sesudah mengikuti model permainan bahasa?

- c. Bagaimanakah peningkatan *penggunaan kalimat* setiap siswa tunagrahita ringan sebelum dan sesudah mengikuti model permainan bahasa?
- d. Apakah model permainan bahasa efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan melalui penerapan model permainan bahasa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

- a. mendeskripsikan gambaran peningkatan *pengucapan kata* setiap anak tunagrahita ringan sebelum dan sesudah mengikuti model permainan bahasa;
- b. mengetahui gambaran peningkatan jumlah *kosakata* setiap anak tunagrahita ringan sebelum dan sesudah mengikuti model permainan bahasa;
- c. mengetahui gambaran *penggunaan kalimat* setiap siswa tunagrahita ringan sebelum dan sesudah mengikuti model permainan bahasa; dan
- d. mengetahui keefektifan model permainan bahasa dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan.

### D. Manfaat

Hasil penelitian ini akan berupa temuan empiris tentang keadaan kemampuan berbicara serta pengaruh model permainan bahasa yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan. Temuan ini akan bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis.

#### 1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangan konseptual untuk memperkaya hasil penelitian keterampilan berbahasa khususnya

keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan. Para ahli dan teoretisi keterampilan berbahasa Indonesia diharapkan dapat mengembangkan temuan empiris ini untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan bahasa Indonesia.

- b. Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangan konseptual untuk menambah informasi tentang keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan. Para ahli dan teoretisi pendidikan luar biasa diharapkan dapat mengembangkan temuan empiris ini untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa tunagrahita ringan yang mempunyai kebutuhan khusus.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru-guru bahasa Indonesia SLB C dalam hal perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara. Guru bahasa Indonesia di SLB C diharapkan mengaplikasikan dan mengembangkan penelitian ini untuk menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik, sehingga kemampuan keterampilan bahasa siswa dapat optimal.
- b. Bagi institusi PPPPTK TK dan PLB dapat dijadikan bahan masukan untuk mendapatkan informasi berkualitas tentang siswa tunagrahita ringan beserta model pembelajarannya sehingga penyelenggaraan Diklat Peningkatan Mutu Kompetensi Guru Bahasa Indonesia di SLB berhasil dengan memuaskan.

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari ketaksaan dalam memahami beberapa konsep dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu untuk menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam judul disertasi ini dalam uraian di bawah ini.

1. Model permainan bahasa dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang mengandung unsur permainan, sehingga proses

pembelajaran berlangsung dalam suasana gembira. Tahapan pelaksanaan model ini mencakup: a) pembukaan, b) pemodelan, c) praktek, d) evaluasi, dan e) umpan balik dan refleksi. Model permainan bahasa yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup: Permainan Menyatukan Keluarga, *Flascard*, Jari dan Tangan, Telepon, dan Menebak Suara Binatang.

2. Keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berfokus pada aspek pengucapan, pengembangan kosakata, dan penyusunan kalimat.
3. Anak Tunagrahita Ringan dalam penelitian ini adalah anak yang mempunyai keterbelakangan mental (*mental retardation*) ringan atau lebih dikenal dengan istilah *Mild Mental Retardation*. Anak tunagrahita ringan mempunyai tingkat kecerdasan (IQ)  $50 \geq 70$ . Jadi, tingkat kecerdasannya di bawah anak-anak normal, meskipun secara fisik sama dengan anak-anak normal. Namun demikian, anak tunagrahita ringan masih mempunyai potensi untuk mampu dididik. Melalui pembelajaran, pelatihan, penugasan, pemberian motivasi, pengalaman, dan penciptaan lingkungan belajar yang kondusif sangat memungkinkan adanya perubahan yang signifikan dalam kemampuan berbahasa anak tunagrahita ringan.

#### **F. Asumsi**

Terdapat sejumlah asumsi dalam penelitian ini, antara lain seperti tertulis di bawah ini.

1. Keterampilan berbicara hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara praktik dan latihan.
2. Model permainan bahasa merupakan usaha untuk meningkatkan keterampilan berbicara.
3. Model permainan bahasa merupakan langkah-langkah pembelajaran, tindakan, tingkah laku, dan teknik yang secara

spesifik dilakukan oleh siswa secara sadar untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

4. Peningkatan keterampilan berbicara sangat erat kaitannya dengan peningkatan keterampilan menyimak, membaca, dan menulis.

### **G. Hipotesis**

Di bawah ini tertulis sejumlah hipotesis yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Model permainan bahasa dapat meningkatkan aspek pengucapan kata setiap siswa tunagrahita ringan.
2. Model permainan bahasa dapat meningkatkan aspek jumlah kosakata setiap siswa tunagrahita ringan.
3. Model permainan bahasa dapat meningkatkan aspek penggunaan kalimat setiap siswa tunagrahita ringan.
4. Model permainan bahasa dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran bahasa yang menarik bagi siswa.

**MODEL PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN  
JENJANG SDLB**

**(Penelitian Subjek Tunggal pada Siswa SDLB-C di Kota Bandung)**

**DISERTASI**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar  
Doktor Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa  
Indonesia**

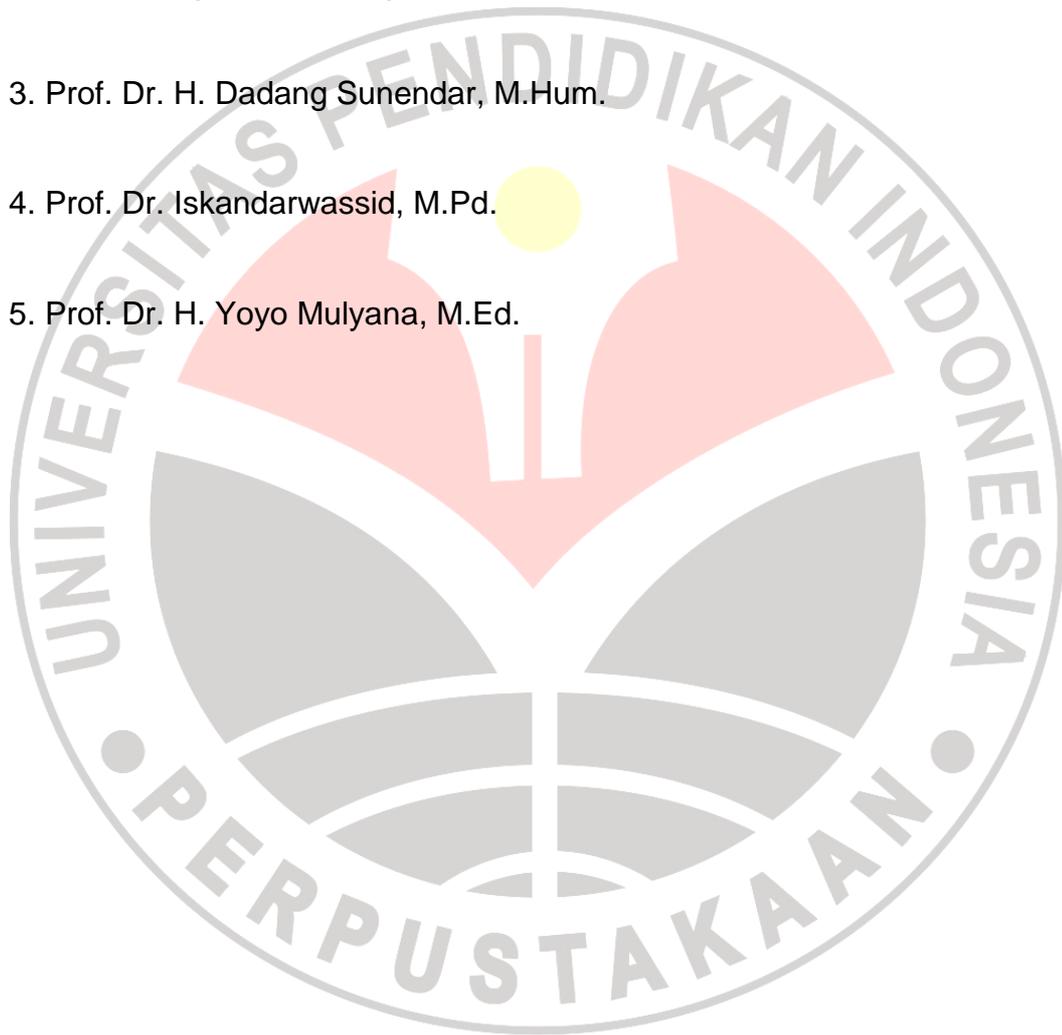
**Oleh  
Ai Sofiyanti  
Nim. 056485**



**Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2010**

## TIM PENGUJI PROMOSI DOKTOR

1. Prof. Dr. H. Yus Rusyana
2. Prof. Dr. Hj. Samsunuwijati Mar'at
3. Prof. Dr. H. Dadang Sunendar, M.Hum.
4. Prof. Dr. Iskandarwassid, M.Pd.
5. Prof. Dr. H. Yoyo Mulyana, M.Ed.



LEMBAR PENGESAHAN  
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH TIM PROMOTOR

Promotor

Prof. Dr. H. Yus Rusyana

Ko-Promotor

Prof. Dr. Hj. Samsunuwijati Mar'at

Anggota

Prof. Dr. H. Dadang Sunendar, M.Hum.

Diketahui Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

